

Allgemeine WWCL Turnier Regeln

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der WWCL Regeln.
2. Die Turnierleitung bzw. der Veranstalter verpflichten sich dazu, fair, objektiv und unparteiisch zu entscheiden und die Regeln der WWCL einzuhalten.
3. Die Turnierleitung und jeder Turnierteilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen.
4. Die Turnierteilnehmer haben Sorge dafür zu tragen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn korrekt laufen und sie ohne Zeitverzögerung das Turnierspiel durchführen können.
5. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer noch keine WWCL-ID besitzen, so wird ihm von der Turnierleitung eine temporäre ID zugeordnet. Der betroffene Teilnehmer erklärt sich bereit, dass seine temporäre ID in eine offizielle ID umgewandelt wird, er in das WWCL Ranking aufgenommen wird und ihm seine ID zusammen mit Informationen zur WWCL per Email zugesendet werden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme ausgeschlossen.
6. Jeder Turnierteilnehmer bemüht sich selbst um seine Turnierteilnahme und sorgt für die Erfüllung der jeweiligen Erfordernisse des Turniers
7. Sobald die Turniere gestartet werden ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Man kann aber von seiner Teilnahme zurücktreten. Paarungen, die dadurch ohne Gegner zurückbleiben, bekommen ein Freilos.
8. Teammitglieder dürfen nicht ausgetauscht werden. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen. Die Entscheidung liegt hier beim Veranstalter.
9. Die Begegnungen jeder Runde werden per Zufall entschieden und bei Bedarf wird Seeding eingesetzt. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten. Bei Double Elimination ist zu beachten, dass nur eine Finalrunde gespielt wird. Vorrunden oder Qualifizierungsrunden werden dabei nicht unterstützt. WWCL.net stellt zur Abwicklung bzw. Verwaltung des jeweiligen Turniers eine Verwaltungssoftware bereit (**beachte Punkt 17!**).
10. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in einer Runde ungerade, bekommt ein Einzelspieler bzw. Team per Zufall ein Freilos.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Der Veranstalter sorgt nach bestem Vermögen für die Bereitstellung und Verfügbarkeit der Server. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen wird.
12. Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig darum in die passenden Server zu kommen. Der Veranstalter gibt Informationen dazu in geeigneter Art bekannt (Durchsage, Beamer, Intranet). Werden beim betreffenden Turnier keine Server eingesetzt, so unterstützt die Turnierleitung die Teilnehmer ihre jeweiligen Gegner zu finden.
13. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server,

WWCL Reglement

Für CS 5on5



so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels Default Win im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.

14. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft. Sind solche Cheats nicht explizit verboten, so entscheidet die Turnierleitung.

15. Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.

16. Alle Ergebnisse müssen mit Screenshots dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Sollten Unklarheiten am Ende des Spieles herrschen und beide Teams können keine Screenshots des Ergebnisses vorweisen, so können ggf. beide disqualifiziert werden, um den Ablauf des Turniers nicht

zu stören (bzw. zu verlängern). Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.

17. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen WWCL Turniers an WWCL.net. Dazu stellt WWCL.net eine Turnierverwaltungssoftware zur Verfügung. WWCL.net kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die als Export aus dieser Software übergeben werden. Es steht dem Veranstalter bzw. Turnierleiter frei die Software zur Abwicklung des Turniers zu verwenden, oder die Ergebnisse des Turniers nachträglich abzubilden.

18. Jeder Spieler ist angehalten immer mit der gleichen WWCL-ID zu spielen. Ein Umbuchen von einer ID auf eine andere ist nicht möglich.

19. WWCL.net behält sich vor dieses Reglement von Zeit zu Zeit anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben.

20. WWCL.net behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der WWCL auszuschließen. WWCL.net ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.

21. WWCL.net ist letzte Entscheidungsinstanz für WWCL Turniere und ausschließlich für diese. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.

Counter-Strike 5on5 Regelwerk

1. Gespielt wird 5on5 im Double- oder im Single Eliminationsystem. Die Wahl liegt hier bei der Turnierleitung. WWCL.net empfiehlt Double Elimination.

2. Vor jeder Runde wird eine Defaultmap gezogen. Sollten sich die Clans nicht auf eine Map einigen, können gilt die Defaultmap. Eine Map, die gezogen wurde, darf in der nächsten Runde nicht nochmals gespielt werden, muss also für die kommende Runde aus dem Lostopf entfernt werden. Das Finale besteht aus zwei Maps.

3. Jedes Team muss in jeder gespielten Map einmal T und einmal CT spielen.

4. Gewertet werden nur Attackerwins („Charges only“). Da nur de_maps im Pool sind, zählen nur Terrorrunden.

5. Bei Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings mit mp_timelimit 0 und mp_maxrounds 5 (beide Seiten). Dann werden alle Runden gezählt werden und derjenige, der die meisten Runden insgesamt gewinnen konnte, steht als Sieger der Paarung fest. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird eine weitere Entscheidungsmatch mit mp_maxrounds 3 gespielt, die von der Turnierleitung gezogen wird.

6. Als Spectator sind nur von der ORGA gestellte Admins erlaubt.

7. Sollte eine Paarung bereits während des Spiels entschieden sein, obwohl noch Zeit vorhanden ist, so kann das Spiel beendet werden.

8. Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standard-

werte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

mp_fadetoblack "1"
mp_timelimit "15"
mp_friendlyfire "1"
mp_roundtime "4"
mp_freezetime "4"
mp_buytime "0.5"
mp_c4timer "35"
mp_winlimit "0"
mp_fraglimit "0"
mp_maxrounds "0"
mp_limitteams "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_footsteps "1"
mp_flashlight "1"
mp_logmessages "1"
mp_autokick "0"
mp_tkpunish "0"
filterban "0"
sv_cheats "0"
sv_aim "0"
sv_maxrate "9999"
sv_airaccelerate "1.5"
sv_maxspeed "320"
sv_airmove "0"
decalfrequency "60"
sv_download_ingame "0"
sv_allowdownload "0"
sv_allowupload "0"
allow_spectators "2"
sv_spectatormaxspeed "500"
pausable "0"

9. Es gelten festgesetzte Clientsettings, die von jedem Teilnehmer eingestellt werden müssen:

cl_pitchspeed "255"
cl_forwardspeed "400"
cl_backspeed "400"
cl_sidespeed "400"
gl_monolights "0"

WWCL Reglement

Für CS 5on5



10. Generell sind sämtliche Hilfsmittel die nicht im Spiel enthalten sind verboten (Aimbots, Wallhacks etc.). Einzige Ausnahme bilden hierbei Kommunikationsmittel, wie zum Beispiel Roger Wilco oder Battlcom.

11. Bei Verstoß gegen diese Regeln wird der Clan vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen.

12. Nicht zu verwendende Scripte sind jeweils solche, die das Spiel auf eine Art und Weise verfremden, wie es nicht vorgesehen war. Dies hat zur Folge das Stopsound- (Unterdrücken von Hintergrundgeräuschen), no-recoil-Skripte (kein bzw. deutlich weniger verziehen der Waffe) und usescripts (das Binden von Use in einem Script in Verbindung mit Attack, Walk, etc.) verboten sind. Sollten während einem Turnier weitere Skripte dieser Art auffallen, so liegt es in der Hand der Turnierleitung diese zu erlauben oder zu verbieten.

13. Buyscripte sind gestattet.

14. Das Verändern jeglicher Sounds/Models/Waffenmodels/Fadenkreuze ist untersagt. Es steht der Turnierleitung frei Veränderungen zu erlauben, solange diese keine Vorteile bringen.

15. Im Falle eines Verstoßes liegt es wiederum in der Hand der Turnierleitung zu entscheiden, ob dies spielentscheidende Verstöße waren und ob der Clan mit Turnierausschluß zu bestrafen ist.

16. Strafejumping (per Skript oder von Hand) ist untersagt.

17. Im Mappool sind folgende Maps:

de_dust
de_nuke
de_prodigy
de_dust2
de_train

de_cbble
de_inferno
de_aztec
de_storm
de_torn
de_survivor

18. Sich selbst zu töten ist verboten, egal ob mit dem Consolenbefehl "kill", durch Teamkill, durch eigene Granate oder durch einen Sprung von großer Höhe.

19. Das Ausnützen von Bugs der HL Engine oder der CS Modification, wie zB "silent bombs", ist verboten.

20. Vor dem Beginn jeder Runde einer Paarung, also nach teamchange oder mapchange, muss der Server zweimal mit "sv_restartround 5" restartet werden, damit der "money bug" (Spieler können in der ersten Runde mehr Geld als vorgesehen haben) nicht auftritt.

21. Gelegte Bomben, die nach dem Ende einer Runde (Mapende) explodieren, zählen nicht zum Ergebnis und fließen daher nicht in die Wertung ein. Von dem Scoreboard (Liste der Ergebnisse am Ende der Runde) sollte sofort ein Screenshot angefertigt werden, nicht erst 10 Sekunden später.

22. Die Verwendung von HLTV ist nur ab einer Zeitverzögerung von 60 Sekunden gestattet.